CIVILIZATION

JOHDANTO

Civilization siirtää sinut kokonaisen sivilisaation hallitsijaksi useiden sukupolvien ajaksi. Suunnitelmasi ja strategiasi ovat joustavia, mutta selvitäksesi sinun on onnistuneesti mukauduttava historia muokanneisiin voimiin.

Pelin alkaessa kansakuntasi on pieni ja vaatii vain muutamia päätöksiä vuoroa kohti.

Ajan kuluessa tärkeitä päätöksiä vaaditaan joka vuorolla enemmän. Alussa sinun on ajateltava taktisesti; kaupunkien sijoittamista, sotilasyksiköiden tuottamista, kaupunkikuvan kohentamista ja lähimaaston tutkimista. Pian strategian muodostaminen tulee pakolliseksi; sota ja rauha naapurien kanssa, merentakaisten maiden tutkiminen ja niihin levittäytyminen, hallitusmuodon vaihdoksen ajoittaminen sekä teknologian kehitykseen keskittyminen.

Rakentamasi sivilisaation menestys riippuu sinun päätöksistäsi.

KAUPUNGIT JA SIVILISAATIOT

Sivilisaatiot alkoivat kehittyä siinä vaiheessa, kun maatalouden ja teknologian kehitys alkoi sallia ihmisten kokoontumisen ja elämisen kaupunkiyhteisöissä.

Kaupunkien asukkaat viljelivät läheisiä peltoja, hakkasivat metsiä ja kalastivat joista, palatakseen joka ilta työnsä hedelmien kanssa. Nämä tuotteet ja raaka-aineet vaihdettiin markkinoilla muihin tuotteisiin ja toisten tarjoamiin palveluihin.

Mutta kaupungit tuottivat yksilöllisiä ongelmia. Niiden koon kasvaessa riittävän ruoan hankkiminen viljelysmailta kaikille vaikeutui. Ylikansoittuminen, heikot työ- ja elinolosuhteet johtivat usein levottomuuksiin köyhempien kansalaisten keskuudessa.

Civilizationissa, kuten historiallisestikin, avainaskel ja olennainen käsite on kaupunkien perustaminen ja hallinta. Sivilisaatio, jota alat hallita, lähtee esihistoriallisesta vaeltajaheimosta, joka on juuri ohittanut sen kriittisen pisteen, jonka kaupungin perustaminen vaatii. Ensimmäinen askel on rakentaa kaupunki ja laajentaa sieltä käsin.

Quit

Jokainen kaupunki Toimii valtavana tuotantokeskuksena ruoalle, raaka-aineille ja kaupankäynnille läheisillä mailla.

Ruokaa (Food) kerätään paikallisten asukkaiden ruokkimiseksi. Väestömäärä kasvaa kun ruokaa on ylenmäärin. Ensimmäisessä kaupungissasi on vähän ihmisiä, joka voivat työskennellä vain kaupungin välittömässä läheisyydessä. Väestömäärän kasvaessa kaupungin lähialueet laajenevat, jolloin myös tuotanto kasvaa.

Raaka-aineita (Resources) ovat puutavara, metallit, energianlähteet ja muut teollisuuden hyödyntämät materiaalit. Työläisten ja kauppojen avulla raaka-aineet muutetaan hyödykkeiksi, joita käytetään kodeissa ja niiden ulkopuolella.

Kaupankäynti (Trade) syntyy liikealan valtaväylistä; teistä, joista ja valtameristä. Kaikki kaupunkien lähistöllä tapahtuva kaupankäynti kulkee kaupungin kautta, tuoden sinne ylellisyystuotteita, rahaa ja uusia ideoita. Sinun määrättävissäsi on se, miten kaupankäynnin varat jaetaan ylellisyystuotteiden, kassavarannon ja tutkimustyön kesken.

Kaupunkisi saattavat vaativa kasvaessaan enemmän huolenpitoa pysyäkseen tuottavina. Suuret kaupungit lisäävät tuotantoa, mutta myös ongelmia.

Teknologia (Technology) on toinen Civilizationin pääkohdista. Jotta vaeltavista metsästäjistä päästäisiin kaupunkien asukkaiksi, ihmiskunnan on hallittava olennainen tietotaito. Kaupungistumisen ensiaskeleista kehittyminen vaatii vastaavaa teknologista kehitystä.

Teknologian kehitys lisää pätevyyttä. Pieni saariyhdyskunta joka oppii kartanteon, voi rakentaa laivoja laajentuakseen yli meren.

Aika joka uuteen teknologiseen harppaukseen kuluu riippuu siitä, miten paljon kaupan varoja ohjataan tutkimustyöhön. Sinun täytyy valita ihmiset onnelliseksi tekevän ylellisyyden, kassavarannon vakauden ja teknologian kehityksen välillä. Mitä enemmän varoja ohjataan tutkimukseen, sitä nopeammin seuraava askel saavutetaan. Riittävän tutkimustyön jälkeen sivilisaatiosi saa uutta tekniikkaa käyttöönsä ja voi alkaa työstää jotain uutta.

Muut sivilisaatiot mutkistavat läheisyydellään hallintaasi. Jokaista hallitsee vertaisesi ja he kilpailevat samoista raaka-aineista ja mahdollisuuksista kuin sinäkin.

Onnistuessaan sodista on hyötyä. Kaupunkien valloittaminen on paljon helpompaa kuin niiden perustaminen ja niistä voi saada ryöstösaaliina teknologiaa ja rahaa. Vihollisen heikentäminen vähentää sen luomaa uhkaa. Pitkät sodat tarjoavat kuitenkin toiselle, kohtaamatta jääneelle viholliselle mahdollisuuden laajentua ja vahvistua samalla kun sinä tuhlaat varojasi aseisiin.

Maailman Ihmeet (Wonders of the World) ovat ainutkertaisia kaupunkien kohennuksia, usein rakennelmia, joita voi olla vain yksi koko maailmassa. Kun tietty ihme on rakennettu kaupunkiin, mikään toinen kaupunki ei voi pystyttää samanlaista.

Olennaiset asiat menestyksekkäässä sivilisaatiossa ovat kaupunkien kasvu ja laajeneminen, sekä uuden teknologian kehittäminen. Sanalla sanoen se vaatii kasvua. Tässä dynaamisessa maailmassa tuntemattomat viholliset eivät jätä varaa taantumukselle ja matalasuhdanteille.
Sivilisaatiollasi ei ole varaa jäädä vihollisistasi jälkeen missään näistä kolmesta asiasta. Riittävä määrä voimakkaita kaupunkeja pitää yllä riittävän sotilaallisen voiman missä tahansa kilpavarustelussa. Pysyminen teknologisesti edellä takaa laadun.

TUTUSTUMINEN KÄYTTÖLIITTYMÄÄN

Civilizationin käyttöliittymä on suunniteltu hiirivetoiseksi. Pelkältä näppäimistöltäkin voi pelata, mutta, mutta pelaamista nopeuttaa jos käytössäsi on hiiri. (Pelkän IBM-näppäimistön käyttöä käsitellään liitteissä.)

Käyttöliittymä toimii pääasiassa kahdella näytöllä, karttanäkymällä ja kaupunkinäkymällä. Jokainen näyttö on yksityiskohtaisesti käsitelty omassa käsikirjan osassaan. Karttanäkymän yläreunassa on valikkopalkki. Näistä valikoista pääset käsiksi kaikkiin lisätoimintoihin ja -tietoihin, joita ei näytetä perusnäkymissä.

Käyttöliittymä tukeutuu valikoihin, joita kaikkia käytetään vastaavalla tavalla. Monissa paikoissa myös nimettyjä nappuloita käytetään viittamaan pelin toimintoihin ja lisätietoihin.

Hiiren käyttö: Käyttääksesi hiirellä jotakin kohtaa, siirrä soihdun muotoinen hiiriosoitin haluttuun paikkaan ja paina hiiren näppäintä.

IBM-hiiressä on kaksi nappia, joista kumpaakin käyttöliittymä käyttää eri tavalla. Vasenta nappia käytetään toimintatilanteissa, kuten kartan vierityksessä tai yksikön aktivoinnissa.

Valikkojen avaaminen: Useissa kohdissa käsikirjaa sinua neuvotaan vetämään alas valikoita niiden avaamiseksi ja toimintojen esittämiseksi. Menun avaaminen hiirtä käyttämällä tapahtuu siirtämällä osoitin valikon nimen päälle valikkopalkissa ja painamalla vasenta näppäintä. Tällöin valikko avautuu ja pysyy avoimena. Vaihtoehtoisesti voit pitää hiiren nappia pohjaan painettuna vetäessäsi osoitinta valikon toimintojen yli.

Pelatessasi pelkällä näppäimistöllä voit käyttää pikanäppäimiä valikkojen avaamiseen. Listan pikanäppäimistä löydät liitteistä.

Valikon vaihtoehdot: Valitaksesi toiminnon valikosta, osoita sitä hiirellä ja paina vasenta nappia.

Vaihtoehtoisesti voit nappia pohjassa pitämällä valikon avattuasi päästää hiiren napin irti valitsemasi vaihtoehdon kohdalla.

Näppäimistöltä käsin voit tehdä valintoja valikosta liikuttelemalla valaisupalkkia ylös ja alas käyttäen numeerisen näppäimistön näppäimiä 8 ja 2. Valitsemasi vaihtoehdon kohdalla paina Returnia.

Painikkeiden käyttö: Painaaksesi mitä tahansa nimettyä painiketta, vie osoitin sen kohdalle ja paina vasenta hiiren nappia.

Karttanäkymä

Kartan vieritys: Paina vasenta hiiren nappia missä tahansa asumattomassa kohdassa karttaa saadaksesi sen näytön keskelle. Paina vasenta hiiren nappia missä tahansa maailmankarttaikkunan kohdassa keskittääksesi kartan siihen osaan maailmaa.

Aktiivinen yksikkö: Vilkkuva yksikkö kartalla on aktiivinen yksikkö joka odottaa komentojasi. Sitä voidaan liikuttaa numeerisen näppäimistön näppäimillä ilmansuuntia kartan ilmansuuntia vastaavasti haluamaasi suuntaan.

Kaupunkinäkymä

Kaupunkinäkymän avaaminen/sulkeminen: Paina vasenta hiirennappia kartalla kaupungin kohdalla avataksesi kaupunkinäkymän. Paina EXIT -painiketta sulkeaksesi näkymän ja palataksesi kartalle.

Tuotanto: Paina CHANGE -painiketta tuotantolaatikon yläpuolella avataksesi valikon rakennettavista asioista.

PELIÄ EDELTÄVÄT TOIMINNOT

Ennenkuin aloitat Civilizationin, sinun on tehtävä muutamia valintoja pelimaailmaan ja pelaamiseen liittyen. Seuraa liitteen ohjeita pelin käynnistyksestä aloittaaksesi. Kun pelin nimi ja alkutekstit ovat ilmestyneet näkyviin, pääset tekemään seuraavanlaisia valintoja.

Pelin ja pelimaailman asetukset

Ensimmäinen valikko kysyy millaisen maailman haluat ladata:

Aloita uusi peli (Start a new game): Kun tämä toiminto on valittu, peli generoi uuden maailman uutta peliä varten. Tämä maailma muistuttaa maapalloa maittensa koolta, ilmastoltaan ja sademääriltään. Uusi peli alkaa vuonna 4000 e.Kr.

Lataa tallennettu peli (Load a Saved Game): Tämä valinta lataa aikaisemmin tallennetun pelitilanteen. Pyydettäessä anna sen aseman tunnus, johon pelitilanteet on tallennettu ja paina Return. (IBM-näppäimistöllä käytä numeerisen näppäimistön numeroita ja Enteriä.)

Maapallo (EARTH): Tämä valinta salli sinun pelata maapallolla. Vihollisesi on kansalaisuutensa mukaan sijoitettu historiallisesti oikeille alueilleen.

Määrittele maailma (Customize World): Tällä valinnalla voit muokata pelimaailmaa haluamaksesi. Valikoista saat määritellä maamassan koon, keskilämpötilan, kosteusmäärän ja aloitusajankohdan. Jokaisen valikon keskimmäinen vaihtoehto on lähimpänä oikean maapallon ominaisuuksia.

Näytä parhaat tulokset (View Hall of Fame): Tällä valinnalla näet listan parhaista tuloksista. Katselun jälkeen palaat päävalikkoon.

Maailman valmistelu

Pelin alkaessa maailma generoituu ja asetuksista riippumatta näytetään esitystä planeetan historiasta. Tämän voi ohittaa (painamalla Returnia tai IBM:ssä välilyöntiä), mutta uuden maailman generoitumiseen kuluu jokatapauksessa jonkin aikaa.

Vaikeusaste (Difficulty Level)

Sotaherra (Warlord): Vihollisesti ovat vähän voimakkaampia ja teknologian kehitys vie kauemmin. Tämä on tarkoitettu ajoittaiselle pelaajalle, joka ei halua liikaa vaikeutta.

Prinssi (Prince): Vihollisesi ovat selvästi vaikeampia ja kehitys kestää huomattavasti kauemmin. Tarvitset jo jonkinverran kokemusta ja taitoa voittaaksesi.

Kuningas (King): Tällä asteella vihollistesi kyvyt vastaavat omiasi. Tämä on haastavuutensa kokeneiden ja taitavien pelaajien suosikkiaste, jossa voittoa ei niin vain saavuteta.

Keisari (Emperor): Tämä on vaikein aste ja tarkoitettu niille, jotka tuntevat tarvetta nöyryytykselle. Tälläkin vaikeusasteella voittaminen on toisinaan mahdollista.

Kilpailuaste (Level of Competition)

Valitse kilpailevien sivilisaatioiden määrä kolmen ja seitsemän väliltä.

Valitse heimo (Pick Your Tribe)

Valitse valikosta oma heimosi. Oma ja vihollistesi aloituspaikat kartalla on määritelty satunnaisesti, ellei kyseessä ole maapallo. Siinä tapauksessa sivilisaatiot valitaan satunnaisesti mutta sijoitetaan historiallisesti oikeisiin ympäristöihinsä.

Oma nimesi (Your Name)

Luo itsellesi sopivan vaikuttava nimi korkeintaan neljällätoista kirjaimella. Paina lopuksi Enteriä tai IBM:n Returnia.

PELIN LOPETUS JA VOITTAMINEN

Civilization voi päättyä viidellä eri tavalla. Voit poistua milloin tahansa, vetäytyä eläkkeelle milloin tahansa, joutua vihollisen tuhoamaksi, jatkaa kunnes ihmiskunnan historia lopulta päättyy itsestään tai valloittaa koko maailman tuhomalla muut sivilisaatiot.

Pelin lopetus

Poistuminen: Voit poistua pelistä oman vuorosi aikana valitsemalla Quit (Alt + Q IBM-koneissa). Tällöin sinun on oltava karttanäytöllä ja jonkun yksikkösi on odotettava vuoroaan (vilkkuu). Et voi poistua pelistä toisen sivilisaation vuoron aikana tai jollain muulla näytöllä ollessasi. Poistuessasi sinulle annetaan vielä mahdollisuus muutta mieltäsi ennen lopullista päätöstä. Poistuessa et näe omia pisteistäsi tai sijoitustasi listalla.

Eläkkeelle jääminen: Vetäytyäksesi tehtävästäsi valitse GAME-valikosta RETIRE. Voit vielä muutta mieltäsi, mutta jatkamalla pääset näkemään omat pisteesi ja sijoittumisesi listalla.

Tuhoutuminen: Peli päättyy, jos oma sivilisaatiosi joutuu vihollisen tuhoamaksi. Et voi aloittaa samaa peliä enää uudelleen. Koska et tässä tilanteessa saa pisteitä, et voi myöskään sijoittua listalla. Voit vielä katsoa pikauusinnan pelin vaiheista. Jos haluat aloittaa uudestaan, se on tehtävä kokonaan uudella maailmalla.

Automaattinen lopetus: Civilization päättyy automaattisesti, kun jonkun sivilisaation kolonistien asuttama avaruusalus saavuttaa läheisen Alfa Centaurin aurinkokunnan. Kaikki pelitominta päättyy väliaikaisesti siinä tilanteessa. Saat tiedon lopullisesta pistemäärästäsi ja mahdollisesta sijoituksestasi huippupisteiden listalla. Sinun ei kuitenkaan ole pakko lopettaa pelaamistasi. Voit halutessasi jatkaa pelaamista hamaan tulevaisuuteen, mutta tässä vaiheessa et enää saa lisää pisteitä. Pelin voi lopettaa vain poistumalla.

Maailman valloitus: Peli päättyy, jos onnistutut tuhoamaan kaikki muut sivilisaatiot maailmassa. Tämän jälkeen ei sivilisaatiosi voi enää muuta saavuttaa. Saat tiedon pisteistäsi ja mahdollisesta listasijoituksestasi. Voit myös katsella pikauusinnan pelin vaiheista.

Voittaminen:

Voit voittaa Civilizationin kahdella tavalla; joko tuhoamalla kaikki vihollisesi tai selviämällä hengissä avaruuden valloitukseen asti.

Kaikkien muiden sivilisaatioiden tuhoaminen on hyvin vaikeaa. Paljon todennäköisempää on, että saavutat voiton selviämällä siihen asti, kunnes kolonistit saapuvat Alfa Centauriin. Vaikka nämä kolonistit eivät olisikaan omaa väkeäsi, sivilisaatiosi luotaaminen läpi vuosisatojen onnistuneesti on jo saavutus sinänsä. Olet selvinnyt lukuisista sodista, teollisuusaikakauden saasteista ja ydinaseiden uhasta.

Kun peli on voitettu jommallakummalla tavalla, hallitsijantaitosi taitosi mitataan lopullisella sivilisaatiopisteytyksellä.

Sivilisaatiopisteet: Tämä luku on laskettu yhteen seuraavista tekijöistä, mukaanlukien bonus avaruuden tai koko maailman valloituksesta.

2 pistettä: jokainen onnellinen kansalainen
1 piste: jokainen tyytyväinen kansalainen
20 pistettä: jokainen maailman ihme
3 pistettä: jokainen rauhallinen vuoro (ilman sotia missään)
10 pistettä: jokainen saavuttamasi tulevaisuuden edistysaskel
(-) 10 pistettä: jokainen saastunut maapala

Avaruuden valloitusbonus: Mikäli avaruusaluksesi on ensimmäisen Alfa Centaurissa, saat bonuspisteitä ylläolevien lisäksi. Tämä on 50 pistettä jokaista lähettämääsi kymmentätuhatta kolonistia kohti ja kerrottuna tehtävästi onnistumisprosentilla. Jos esimerkiksi avaruusaluksesi on ensimmäinen kymmenentuhannen kolonistin kera ja matkan onnistumisprosentti on 80%, saat bonusta 40 pistettä.

Maailman valloitusbonus: Jos onnistut valloittamaan koko maailman, saat enimmillään 1000 sivilisaatiopistettä ja lisäksi ajankohtabonusta. Mitä nopeammin valloitat maailman, sitä suurempi bonus.

Huippupisteiden taulu

Huippupisteiden tauluun tallennetaan viisi parasta sivilisaatiotasi, listattuna etuoikeuden mukaisessa järjestyksessä. Tämä etuoikeus määritellään sivilisaatopisteiden mukaan, kerrottuna vaikeusasteella ja onnistumisasteella. Mitä korkeampi etuoikeutus on, sitä korkeammalle pääsee listassa.

Voit katsella listaa pelin aloitusvalikosta käsin. Kun jäät eläkkeelle tai peli loppuu automaattisesti, pääset katselemaan huippupisteiden listaa vaikket sijoittuisikaan.

Listanäytöllä ollessasi voit halutessasi pyyhkiä sijoitukset pois. (IBM:llä paina CLEAR-painiketta vasemmalla hiiren napilla.)